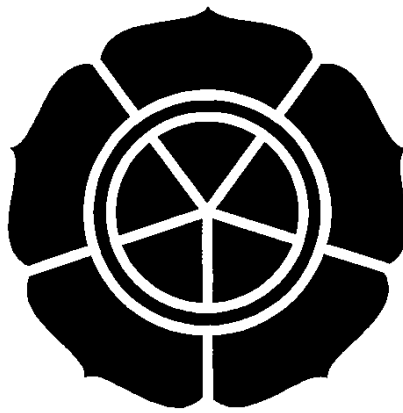
TUTORIAL PEMBELAJARAN RUKUN ISLAM

BERBASIS MULTIMEDIA

NASKAH PUBLIKASI

diajukan oleh :

Meilina Catur Hastuti

10.22.1243

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2011

NASKAH PUBLIKASI

TUTORIAL PEMBELAJARAN RUKUN ISLAM BERBASIS MULTIMEDIA

Disusun oleh

Meilina Catur Hastuti
10.22.1243

Dosen Pembimbing

M. Rudyanto Arief, M.T
NIK. 190302098

Tanggal 07 Desember 2011

Ketua Jurusan

S1 Sistem Informasi

Drs. Bambang Sudaryatno, MM
NIK. 190302029

MULTIMEDIA BASED LEARNING TUTORIALS OF RUKUN ISLAM

TUTORIAL PEMBELAJARAN RUKUN ISLAM BERBASIS MULTIMEDIA

Meilina Catur Hastuti
Jurusan Sistem Informasi
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

ABSTRACT

Rukun islam is pillar of Islam religion, that must to be worked. Awing to that must be invest after glow. Even not a few far advanced in life hasn't knows and understands what is right pillars of islam but they are don't know to asked a question on whom or ashamed of according as a question.

Incorporation of multimedia elements in this aplication makes this aplication more attractive and make the player more quickly capture information that would be submitted through this aplication. Fill in the information that is in this aplication itself is an introduction to children about the importance of Rukun Islam. It is expected that after applying for the aplication they better understand and can applied of live. In the implementation of the making of this aplication used some multimedia processing software like Adobe Photoshop as a graphics processor, Adobe Auditon as audio processing, and Adobe Flash as the main software used to integrate graphics and audio files into a single unit intact.

The result of this thesis is information about Rukun islam which is an exact science. It's can be accesed everyone and more efficient because user can choose the information who they needs.

***Keywords**: Learning Aplication, Multimedia, Children, Rukun Islam*

1. Pendahuluan

Islam mempunyai beberapa rukun-rukun yang wajib untuk dikerjakan dan dipercayai. Salah satunya rukun islam (Syahadat, Sholat, Puasa, zakat dan Haji). Rukun islam merupakan tiang agama islam yang wajib dikerjakan. Oleh karena itu harus ditanamkan sejak usia dini. Bahkan tidak sedikit pula para Lansia yang belum tahu dan mengerti rukun-rukun islam yang benar tetapi tidak tahu harus bertanya pada siapa.atau juga malu untuk sekedar bertanya.

Kemajuan serta dukungan teknologi sangat bermanfaat dalam membantu bidang pendidikan. Penggunaan perangkat lunak multimedia dalam proses belajar mengajar akan meningkatkan efisiensi, motifasi, memfasilitasi belajar aktif, belajar experimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada anak dan memandu untuk belajar lebih baik.

2. Landasan Teori

2.1. Definisi Multimedia Interaktif

Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk: media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan/promosi, dll. (Wahono, 2007). Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut **Multimedia Interaktif.**

.

2.2. Konsep Dasar Multimedia

Definisi dari multimedia, yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan oleh Hofstetter (2001), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

2.2.1. Elemen Utama Multimedia

Terdapat lima elemen utama yang secara umum dipergunakan dalam program multimedia.

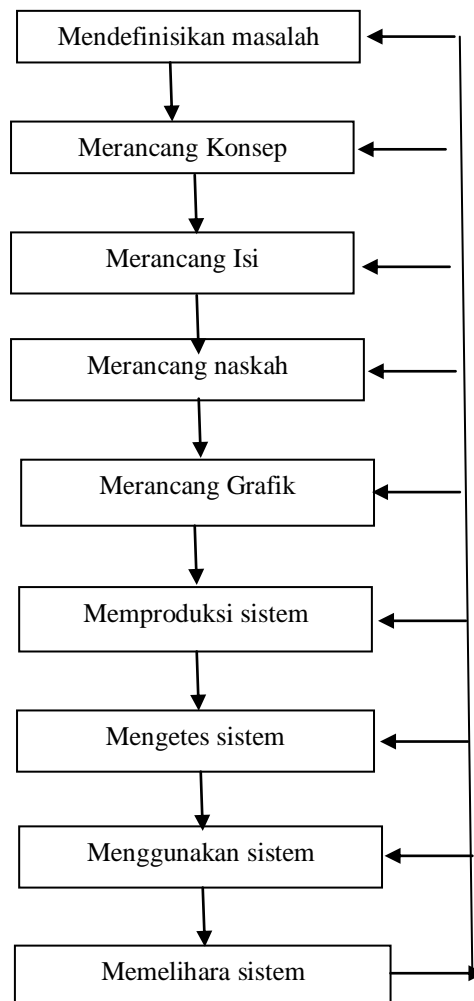
a. Teks
b. Image
c. Sound
d. Video
e. Animasi

2.2.2. Struktur Informasi Multimedia

Terdapat lima cara untuk mendesain aliran aplikasi multimedia, yaitu menggunakan struktur linier, struktur menu, struktur hirarki, jaringan, dan hibrid.

a. Struktur Linier
b. Struktur Menu
c. Struktur Hirarki
d. Struktur Jaringan
e. Struktur Kombinasi (Hibrid)

2.2.3. Tahapan Pengembangan Sistem Multimedia

Pengembangan sistem multimedia harus mengikuti tahapan pengembang sebagai berikut : mendefinisikan masalah, studi kelayakan, melakukan analisis kebutuhan, merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan tes pemakai, menggunakan sistem, dan memelihara sistem.

Gambar Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia oleh M. Suyanto

3. Analisis dan Perancangan Sistem

3.1. Identifikasi Masalah

Terdapat tiga pertanyaan kunci yang harus dijawab, yaitu:

a. Apa masalah yang harus diselesaikan dengan sistem multimedia?
b. Apa penyebab masalah tersebut?
c. Siapa yang menjadi pengguna akhir sistem?

3.2. Analisis

3.2.1. Analisis Sitem

Dengan dirancangnya suatu sistem, tentu akan lebih baik lagi jika sebelumnya telah diketahui kelebihan maupun kekurangan dari sistem tersebut. Oleh karena itu, dalam hal ini dibutuhkan adanya analisis

sistem untuk menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang apakah sistem ini nantinya akan sukses di pasaran, dan apa saja hambatan yang akan dialami. Proses analisis sistem ini biasa disebut dengan analisis SWOT.

3.2.2. Analisis Kelayakan Sistem

Analisis kelayakan sistem adalah suatu analisis yang akan digunakan untuk menentukan kemungkinan apakah pengembangan proyek sistem multimedia layak diteruskan atau dihentikan.

Tabel 3.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kelayakan Sistem.

No	Faktor-Faktor Kelayakan	Pertanyaan Kunci
1.	Teknis	Dapatkah sistem multimedia yang akan diterapkan, menggunakan teknologi yang ada?
2.	Ekonomi	Apakah sistem ini menguntungkan secara ekonomi?
3.	Operasional	Dapatkah sistem multimedia ini nantinya akan berjalan dengan baik?
4.	Hukum	Apakah sistem ini tidak melanggar etika dan hukum?
5.	Strategik	Apakah mungkin dengan sistem multimedia ini dapat meningkatkan keunggulan bersaing?

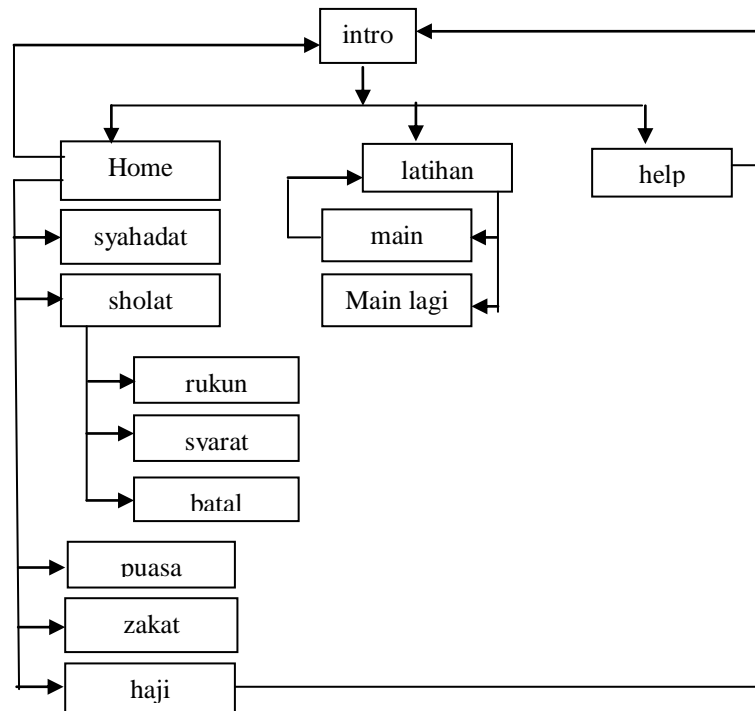
3.3. Perancangan Sistem

3.3.1. Merancang Konsep

Metode konvensional di dalam proses pembelajaran memang terkadang dirasa membosankan. Dengan pembuatan aplikasi pembelajaran ini, diharapkan nantinya proses penyampaian informasi akan lebih mudah ditangkap oleh end user. Karena dalam aplikasi ini digunakan konsep dimana di dalamnya dimasukkan perpaduan unsur-unsur penting multimedia yaitu : teks, video, suara dan gambar sehingga kita dapat menggunakan hampir semua dari panca indra kita yang tentunya akan mempermudah kita untuk menangkap informasi yang akan disampaikan.

3.3.2. Merancang Isi

Aplikasi pembelajaran Rukun Islam ini terdiri dari tiga sub menu yaitu sub menu home, Latihan dan bantuan.

Untuk lebih jelasnya, isi dari aplikasi ini dituangkan dalam struktur diagram menu seperti yang tercantum dalam gambar diagram di bawah ini :

Gambar 3.1 Struktur diagram kombinasi pada aplikasi

3.3.3. Merancang Naskah

Yang perlu dilakukan dalam merancang naskah adalah menetapkan urutan rangkaian elemen-elemen, kejadian, dan dialog secara rinci.

3.3.4. Merancang Grafik

Perancangan grafik dilakukan apabila naskah telah ditulis dan sesuai dengan urutan aplikasi. Dalam perancangan grafik tersebut berisi rancangan dari grafik-grafik yang akan ditampilkan dalam game. Dalam pembuatan desain grafik harus disesuaikan dengan tema yang terdapat dalam aplikasi. Peran serta grafik sangat diperlukan dalam aplikasi agar informasi yang disampaikan kepada pemain dapat dipahami dengan mudah.

4. Implementasi dan Pembahasan

4.1. Memproduksi Sistem

Dalam proses produksi aplikasi ini digunakan beberapa *software* pengolah multimedia, diantaranya yaitu Adobe Photoshop sebagai pengolah grafik, Adobe Audition sebagai pengolah audio, dan yang terakhir adalah Adobe Flash sebagai *software* utama yang mengintegrasikan elemen multimedia di dalamnya.

Gambar 4.22 Menu utama di halaman intro

Gambar 4.23 Tampilan utama halaman Home

Gambar 4.24 Tampilan menu Latihan

4.2. Melakukan Tes Sistem

Penerapan metode pengetesan dilakukan dalam 2 tahap. Tahap pertama yaitu test yang bersifat umum, yaitu pengujian dilakukan hanya untuk mengetahui apakah sistem tersebut dapat digunakan atau tidak, sedangkan tahap yang kedua yaitu kepada *user* atau pemakai untuk menanggapi aplikasi multimedia yang baru dibuat.

Tabel 4.1 Spesifikasi Komputer untuk Tes Sistem

No	Perangkat	Jenis
1.	Sistem Operasi	Microsoft Windows XP Service Pack II
2.	Prosessor	AMD Athlon 7750 Dual-Core 2.7GHz
3.	Motherboard	MSI KA780
4.	VGA Card	ATI Radeon HD 3800 Series
5.	Sound Card	Realtek
6.	RAM	4 GB
7.	Harddisk	320 GB
8.	Monitor	LCD 19”
9.	Speaker	Simbadda CST 6800n
10.	CD ROM	Asus
11.	Keyboard dan Mouse	Sturdy

Tabel 4.2 Testing aplikasi dan hasil

No	Tes yang dilakukan	Hasil
1.	Menampilkan halaman intro	Baik
2.	Menampilkan halaman menu utama	Baik
3.	Menampilkan menu syahadat	Baik
4.	Menampilkan menu sholat	Baik
5.	Menampilkan menu zakat	Baik
6.	Menampilkan menu Puasa	Baik
7.	Menampilkan menu Haji	Baik
8.	Menampilkan menu latihan	Baik
9.	Menampilkan menu bantuan	Baik
10.	Meng-klik semua tombol yang digunakan pada setiap halaman	Baik

4.3. Menggunakan Sistem

Untuk menjalankan aplikasi ini dapat menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

- Nyalakan komputer dengan memencet tombol *power*.
- Setelah komputer menyala, masukkan CD *aplikasi* ke dalam CDROM.
- Tampilan pertama yang akan muncul adalah menu *intro*, kemudian akan masuk ke dalam menu utama.
- Pilih main untuk langsung memainkan aplikasi.
- Tombol *Exit* untuk keluar dari aplikasi ini

4.4. Pemeliharaan Sistem

Tahap pemeliharaan sistem sangat penting guna menjaga agar aplikasi dapat berjalan sesuai dengan kondisi semula.

- Back up data
- Update content/fitur

5. Kesimpulan

Berdasarkan analisis, perancangan, implementasi dan pembahasan yang telah dilakukan dalam pembuatan aplikasi ini maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Aplikasi "*Multimedia Pembelajaran Rukun Islam*" ini dibuat bukan sebagai media pengganti, namun sebagai media pendukung proses penyampaian materi dan pelayanan.
- Isi yang terkandung dalam "*Multimedia Pembelajaran Rukun Islam*" ini tidak mengandung hal-hal yang dapat memprofokasi dan menyinggung pihak-pihak tertentu.
- Materi yang disajikan bersifat ilmu pasti yang bersumber dari "Buku Pendidikan Agama Islam untuk SD dan MI".
- Efisiensi penyampaian informasi karena pengguna dapat secara langsung mengakses data yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

Al iklas, 2006. *"Pendidikan Agama Islam"*, Klaten. Tlaga Mas Offset.

Anonim. 2006. *"Modul1 Multimedia. Yogyakarta"* : Prodi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Anonim. 2006. *"Modul5 Komputer Grafis"*. Yogyakarta : Prodi Sistem Informasi.

STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Anonim, 2007, "Tutorial 5 Hari Mengolah Sound dengan Adobe Audition 2.0",

Jubilee Enterprise, 2007 "*Efek-efek pilihan Flash CS3".* Jakarta. PT Gramedia.

Hidayatullah, Priyanto, dkk. 2008. *"Making Educational Animation Using Flash"*. Bandung : Informatika.

Suyanto, M. 2005. *"Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing"*.

Yogyakarta : Andi Offset Yoga. 2004.

Suyanto, M. 2004. *"Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran"*.

Yogyakarta : Andi Offset

Yoga. 2004. *"Desain Kreatif dengan Adobe Photoshop CS"*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.

http://adobe-arista.blogspot.com/2010/02/pengertian

http://copytarik.com/kelebihan-cd-interaktif-sebagai-media-pembelajaran

http://id.wikipedia.org/wiki/Analisis_SWOT

http://janiansyah.wordpress.com/2009/05/15/pengertian-multimedia

http://pertama.site88.net/file/Teoriawalmultimedia.doc

http://tutorialkuliah.blogspot.com/2009/05/kelebihan-macromedia-flash.html

http://tyobee.blogspot.com/2010/11/asal-usul-multimedia.html

http://www.flashadvisor.com/tutorial/Beginners